



# SPILLEREGLER

## La ordene danse

# TANGO™



### Innhold

Elektronisk timer med gummiføtter, klistremerke til timeren, 150 kort, 72 polletter, 50 karakterkort, 8 plastføtter til kortene og spesialterning.

### Spillet i korte trekk

Du og din utvalgte partner skal forklare et ord for de andre spillerne. Trinn for trinn skal dere beskrive ordet, mens motspillerne taktfast roper mulige løsninger.

Du og din partner skal svinge dere gjennom setningen ved å si annethvert ord, helt til en av motspillerne roper det riktige løsningsordet. Du og din partner velger selv hvor lang tid dere trenger for, i samarbeidets ånd, å forklare ordet. Jo kortere tid dere trenger, jo flere polletter kommer deres vei. Motspilleren som gjetter rett ord, blir også rikelig belønnet.

### Forberedelser

Riv gummiføttene forsiktig løs og fest dem på undersiden av timeren. Plassér det røde klistremerket midt på timeren, over høyttaleren. For å aktivisere batteriet må plastikkstrimmelen som er på siden av timeren trekkes ut. Plassér timeren midt på bordet. Pollettene legges ved siden av timeren. Hver av spillerne trekker et karakterkort, plasserer det i en plastfot og setter det foran seg slik at de andre spillerne kan se hvilken karakter han skal være. Ta dublettene av alle karakterkortene som nå står foran spillerne, bland dem godt, og legg dem i en bunke på bordet. Karakterkortene som ikke skal brukes legges tilbake i esken. Kortene med ord på legges i en bunke midt på bordet. Bli enige om hvor mange runder, f.eks tre, dere vil spille.

## Slik spiller man

- Bestem hvem av spillerne som skal begynne.
- Spilleren som begynner trekker et kort fra bunken med karakterkort for å bestemme dansepartner.
- Hvis du trekker et kort med din egen karakter, velger du selv hvem som skal være dansepartneren din.
- Slå terningen.
- Trekk deretter et kort med ord. Verdien på terningen bestemmer hvilket ord som skal beskrives.
- Send kortet til din tangopartner uten at de andre spillerne ser hva som står på det. Partneren ser på kortet. Dere bestemmer sammen hvor mange sekunder dere trenger på å forklare ordet for de andre spillerne.
- Du og partneren din skal nå lage en setning som beskriver ordet, men dere må si annethvert ord. Hvis du er Carmen og partneren din er Fernando går ordvekslingen f.eks. som følger:



Carmen: **Frukten...**

Carmen: **særlig...**

Carmen: **av...**

Fernando: **er...**

Fernando: **likt...**

Fernando: **apekatter!**



De andre spillerne konkurrerer om å være den første til å rope løsningsordet, nemlig **BANAN!** Gale forslag straffes ikke, så la forslagene hagle.

- Tangodanserne avgjør om forslag til ord kan godkjennes. Hvis ordet man skal komme frem til f.eks. er NYS og noen foreslår NYSING burde dette få lov å passere.
- Spillet fortsetter deretter med spilleren til venstre som trekker en partner og slår terningen.

### **Tangotimeren**

Timeren har tre ulike innstillinger, 10, 20 og 30 sekunder. Du og partneren din bestemmer hvor lang tid dere tror dere kommer til å bruke på å beskrive ordet.

For å starte timeren trykk på knappen som korresponderer til tidsinnstillingen dere ønsker.

Timeren piper når tiden er ute. Hvis timeren skal stilles inn på nytt eller stanses, trykk en gang til på knappen.

### **Poengberegning**

Hvis ordet avsløres før timeren piper får du, partneren din og spilleren som gjetter riktig en belønning. Hvis ingen klarer å gjette ordet før timeren piper må du og partneren din betale polletter til banken.

Du mottar eller betaler polletter avhengig av tidsperioden du velger:

30 sekunder – du mottar eller betaler 1 pollett

20 sekunder – du mottar eller betaler 2 polletter

10 sekunder – du mottar eller betaler 3 polletter

Hvis du ikke har nok polletter når du skal betale, må du betale inn de du har. En spiller kan aldri ha negativ poengsum.

### **Noen dansevettinger som må følges:**

- Du og partneren din må lage en setning. Det holder altså ikke å kaste ut usammenhengende ord og trække partneren din på føttene. Litt takt og tone forventes.
- To venstrebein? Hvis du og partneren din er midt i en setning som blir helt håpløs, kan dere stanse og si: Ny setning. Men husk, timeren tikker og går.



- Ikke la ordene danse FØR dere tar de første vaklende trinn. Tangopartnerne kan ikke diskutere setningen de skal lage før de kaster seg ut i dansen.
- Hvem ropte løsningsordet først? Hvis det er umulig å avgjøre hvem som ropte løsningsordet først, avgjør man ved terningkast. Høyeste terningkast vinner.
- Tråkket i salaten? Hvis en av tangopartnerne avslører ordet må spilleren som røpet seg betale en pollett til banken. Turen går videre til spilleren til venstre.

### Vinneren av spillet

Etter å ha spilt det på forhånd avtalte antall runder, vinner spilleren med flest antall polletter. Hvis to spillere har likt antall polletter løses dette ved en siste og avgjørende runde. Spillerne som står likt konkurrerer om å være den første til å rope ut løsningsordet. To av de andre spillerne velger ord og beskriver det på vanlig måte uten å bruke timeren.

### Alternative spilleregler

Hvis yngre spillere skal delta kan man la dansepartnerne selv bestemme hvilket ord de skal beskrive.

© 2003 Patch Products, Inc. TALKIN' TANGO® is a registered trademark of Patch Products, Inc., Beloit, WI 53111 U.S.A. Game concept used under exclusive license from Resimont Products, Inc.

Manufactured and distributed in Norway by Egmont Serieforlaget AS, Oslo, under license from Patch Products, Inc.



*Spill fra Litor*